



**Shkolla 9-vjeçare “Kushtrimi i lirisë” Durrës**

**Mësojmë gjuhën shqipe përmes lojës digjitale**

**UDHËZUES PRAKTIK PËR NDËRTIMIN E NJË LOJE  
DIGJITALE EDUKATIVE**

**Material ndihmës për nxënësit dhe mësuesit**



**Janar 2026**



**Mëso gjuhën shqipe  
duke u zbavitur!**

Udhëzuesi është hartuar nga grupi i punës, nxënës të klasave të nënta, shkolla 9-vjeçare “Kushtrimi i lirisë” Durrës, nën drejtimin e mësueses drejtuese të lëndës së gjuhës shqipe. Ky udhëzues shoqëron projektin “Mësojmë gjuhën shqipe përmes lojës digjitale”, një zgjidhje edukative që synon të lidhë mësimin e gjuhës shqipe me realitetin digjital të nxënësve. Projekti bazohet në mësimin përmes lojës dhe ofron një mënyrë funksionale dhe motivuese për përforsimin e njohurive gjuhësore dhe njohurive letrare në lëndën e gjuhës shqipe .

### **Grupi i punës:**

Rajsa Bejko

Eleana Allaraj

Pamela Bodurri

Amela Seferi

Klea Delaillisi

Mikail Likaj

Dion Zaimaj

Mësuesja drejtuese e projektit: Etleva Vezi

Drejtoresha e shkollës: Rezarta Gjergji

## PËRMBAJTJA

Hyrje .....	5
Qëllimi i udhëzuesit .....	6
Përshkrimi i faqes .....	7
Struktura e faqes .....	7
Funksionimi i lojës .....	9
Llojet e ushtrimeve .....	10
Metodologjia .....	13
Roli i nxënësit .....	13
Roli i mësuesit .....	13
Rezultati dhe qëndrueshmëria .....	14
Testimi dhe përmirësimi i lojës .....	14
Burimet kryesore të informacionit .....	14
Falënderime .....	15

## HYRJE

Në kushtet e zhvillimit të shpejtë të teknologjisë dhe rritjes së përdorimit të mjeteve digjitale në jetën e përditshme të nxënësve, lind nevoja për integrimin e tyre të qëllimshëm dhe funksional në procesin mësimor. Mësimi bashkëkohor kërkon qasje të reja, të cilat e vendosin nxënësin në qendër të procesit të të nxënit dhe e nxisin atë të mësojë në mënyrë aktive, kreative dhe motivuese.

Projekti “Mësojmë gjuhën shqipe përmes lojës digjitale” është ndërtuar pikërisht mbi këtë parim, duke synuar të përmirësojë përvetësimin e njohurive në gjuhën shqipe përmes përdorimit të një faqeje interneti edukative. Përmes lojës digjitale, nxënësit angazhohen në mënyrë të drejtpërdrejtë në procesin e të nxënit, zhvillojnë fjalorin, kuptimin e koncepteve gjuhësore dhe aftësinë për vetëvlerësim.

Ky udhëzues është përgatitur për të shoqëruar projektin dhe për të ndihmuar nxënësit dhe mësuesit e lëndës së gjuhës shqipe në përdorimin e lehtë, të qartë dhe efektiv të faqes. Ai shpjegon funksionimin e lojës digjitale, strukturën e përmbajtjes dhe mënyrat e integritit të saj në procesin mësimor, duke e bërë projektin të përdorshëm, të qëndrueshëm dhe të përshtatshëm për përdorim të vazhdueshëm në shkollë.



Linku i faqes : <http://gjuha-ne-loje-kushtrimi-i-lirise.vercel.app/>

## QËLLIMI

Qëllimi i projektit “Mësojmë gjuhën shqipe përmes lojës digjitale” është krijimi dhe përdorimi i një faqeje interneti edukative, e cila synon të përmirësojë dhe të përforcojë njohuritë e nxënësve nga klasa VI-IX në lëndën e gjuhës shqipe, përmes metodave bashkëkohore të mësimnxënies të bazuara në lojë dhe teknologji digjitale.

Projekti synon të lidhë përmbajtjen mësimore me realitetin digjital të nxënësve, duke e bërë procesin e të nxënësve më tërheqës, më aktiv dhe më efektiv. Përmes lojërave digjitale, nxënësit zhvillojnë aftësinë për të menduar në mënyrë kritike dhe për të vetëvlerësuar njohuritë e tyre. Njëkohësisht, projekti synon të zhvillojë kompetencat digjitale të nxënësve, të nxisë kreativitetin, bashkëpunimin dhe mësimin e pavarur, si dhe t’u ofrojë mësuesve një mjet praktik dhe funksional për integrimin e teknologjisë në procesin mësimor.

Projekti është ndërtuar për të qenë i qëndrueshëm, i përdorshëm në mënyrë afatgjatë dhe i përshtatshëm për përdorim si në klasë, ashtu edhe jashtë saj. Kjo platformë digjitale ofron një sërë lojërash, ushtrimesh dhe sfidash gjuhësore që nxisin të menduarin kritik, përdorimin e saktë të gjuhës shqipe dhe përfshirjen aktive në procesin mësimor.

Kjo faqe interneti u drejtohet:

- nxënësve të klasave VI-IX;
- mësuesve të gjuhës shqipe;
- komunitetit.

Loja është e lehtë për t’u përdorur nga të gjithë nxënësit.



Shkolla 9-vjeçare "Kushtrimi i lirisë" Durrës

# Mëso gjuhën shqipe duke u zbavitur!

Një platformë digjitale për zhvillimin e kompetencave gjuhësore përmes lojës

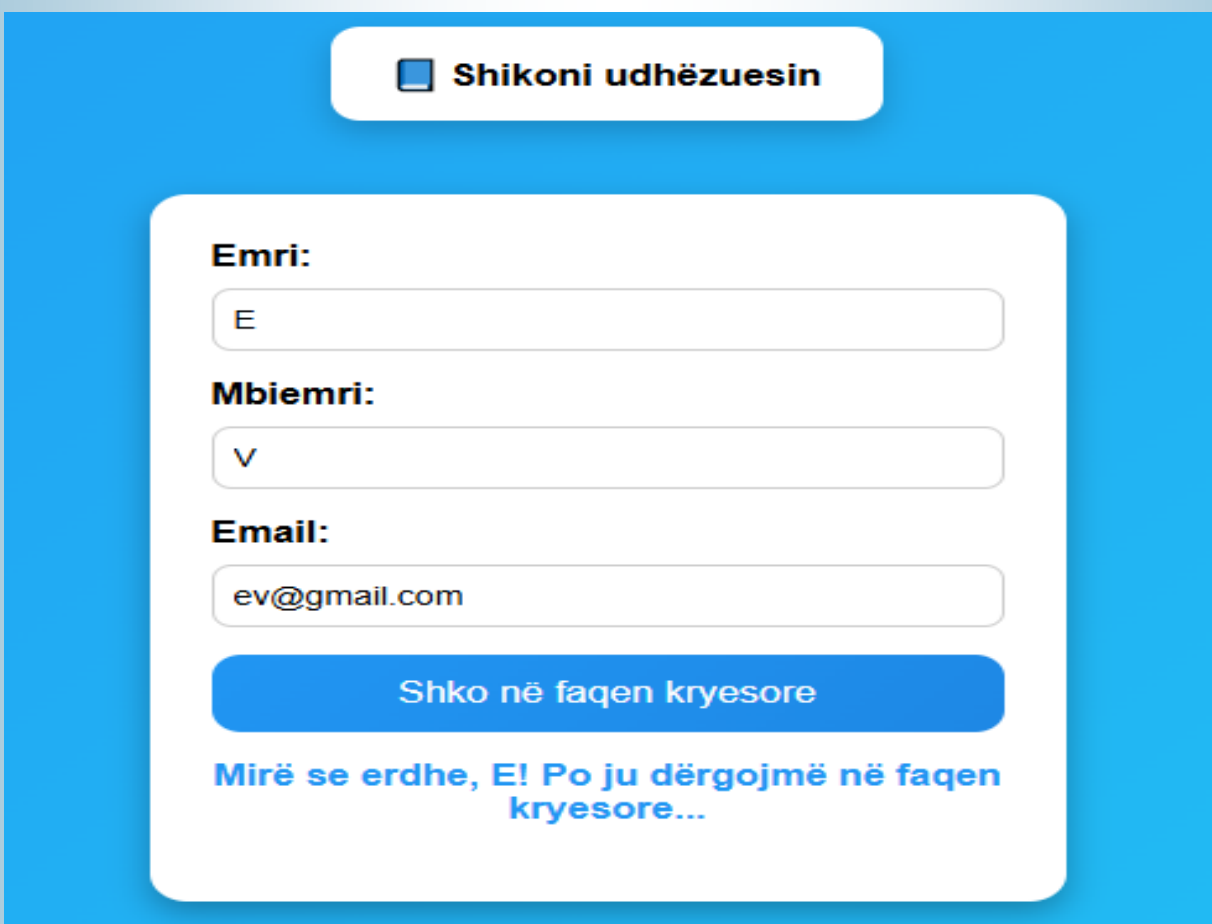
## PËRSHKRIMI I FAQES

Loja digjitale është krijuar për të mbështetur mësimin e gjuhës shqipe për nxënësit e klasave VI-IX në mënyrë interaktive dhe të përshtatshme për moshën e tyre. Kjo faqe përmban lojëra digjitale dhe ushtrime interaktive të ndërtruara sipas programeve mësimore. Përmbajtja është e organizuar sipas klasave dhe niveleve të vështirësisë, duke i mundësuar nxënësit të mësojnë në mënyrë të strukturuar dhe graduale.

## STRUKTURA E FAQES

Faqja është e ndarë në seksione të qarta dhe të lehta për t'u përdorur.

Nxënësit hyjnë duke shkruar emrin/ mbiemrin dhe adresën e email-it. Këtu do të gjejnë një prezantim të shkurtër të lojës digjitale, udhëzime për përdoruesin, ikonë për akses në lojë.



The screenshot shows a user interface with a blue background. At the top, there is a white button with a blue square icon and the text "Shikoni udhëzuesin". Below this is a white rounded rectangle containing a registration form. The form has three input fields: "Emri:" with the value "E", "Mbiemri:" with the value "V", and "Email:" with the value "ev@gmail.com". Below the email field is a blue button with the text "Shko në faqen kryesore". At the bottom of the white rounded rectangle, there is a blue text message: "Mirë se erdhe, E! Po ju dërgojmë në faqen kryesore...".

Vizitoni faqen kryesore.

### Lojëra digjitale sipas klasave

-Nxënësit zgjedhin klasën dhe fillojnë lojën.

**Materiale mësimore:** Ushtrime shpejtësie (kuiz) të përgatitura sipas nivelit të klasës, të cilat mund të shkarkohen ose përdoren direkt online.

Në këtë faqe gjendet dhe fjalëkryqe, ku nxënësit kanë mundësi të argëtohen me një sfidë të re.

**Kontakt përmes mesazheve:** Informacion për komunikim dhe sugjerime për përmirësim të faqes së internetit.

Mëso, sfido veten dhe përmirëso gjuhën shqipe!



 Letërsi



 Gramatikë



 Leksikologji



 Fjalëkryq

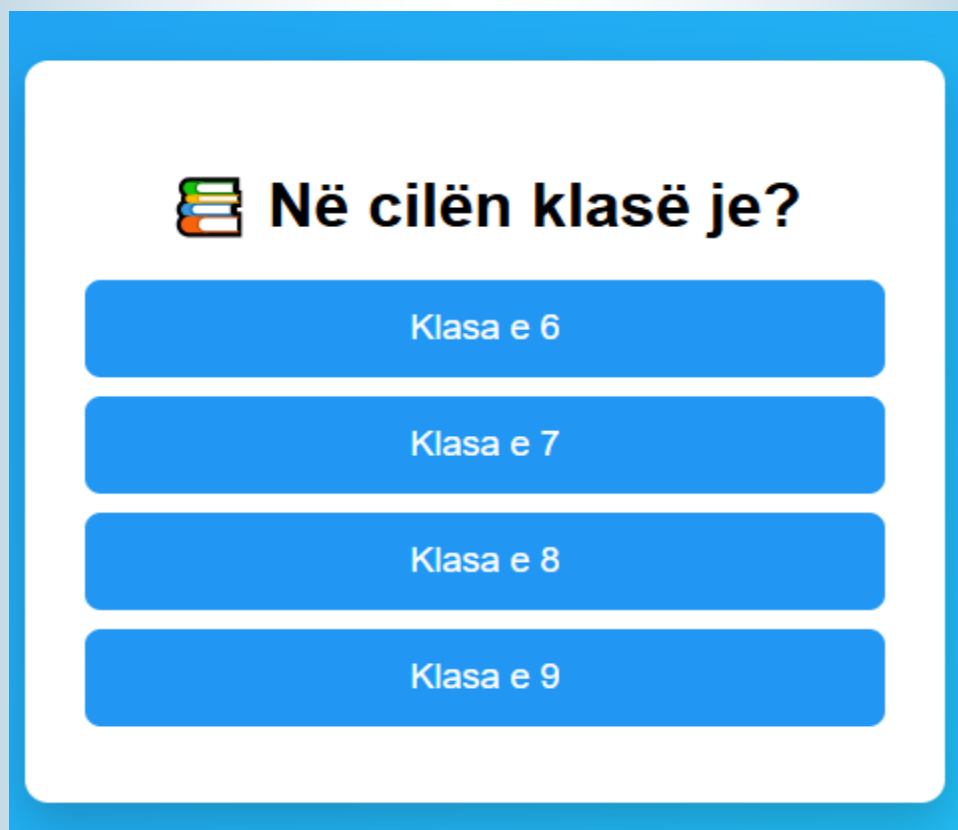
Mesazhi juaj:

Shkruani mendimin ose sugjerimin tuaj...

Dërgo

Activate Windows  
Go to Settings to activate Windows





## FUNKSIONIMI I LOJËS

-Nxënësit zgjedhin klasën.

-Shfaqen pyetjet me katër alternativa dhe nxënësi duhet të zgjedhë përgjigjen e saktë.

-Çdo ushtrim përshtatet me nivelin e njohurive të nxënësit.

### Ushtrime sipas klasave

Çdo klasë ka ushtrime të përshtatura sipas moshës dhe nivelit të nxënësve, duke mundësuar progres gradual dhe përforsim të njohurive. Këto ushtrime janë hartuar duke u mbështetur në programet lëndore të së cilës klasë dhe në tekstin mësimor të nxënësit.

### Udhëzime të qarta për përdoruesit

-Faqja ofron udhëzime të thjeshta hap pas hapi për përdorim të lojës dhe të gjitha seksioneve të saj.

-Nxënësit dhe mësuesit nuk kanë nevojë për njohuri teknike paraprake.

### Zgjerueshmëri dhe qëndrueshmëri

-Mund të përditësohet me tema dhe ushtrime të reja.

## LLOJET E USHTRIMEVE

Ushtrimet përfshijnë:

-njohuri gjuhësore (leksikologji, fjalëformim, morfologji, sintaksë, drejtshkrim);

-njohuri letrare (tekste joletrare, tekste letrare, gjinitë dhe llojet letrare, autorë, vepra, figura letrare).

Të gjitha ushtrimet janë të përshtatura sipas klasave dhe niveleve të të nxënit.

Koha për të gjetur përgjigjen e saktë për çdo ushtrim është 40 sekonda.

### 3. Veprat që kanë si qëllim rrëfimin përfshihen në:

Koha: 23

A) gjininë epike;

B) gjininë dramatike;

C) gjininë lirike;

D) tekstin poetik.

### 4. Te fragmenti "Kënga e Rolandit", Rolandi nuk pranoi t'i binte bririt, sepse:

Koha: 30

A) ishte krenar;

B) ishte betuar që do të luftonte deri në vdekje për Francën;

C) ishte mendjemadh;

D) nuk i dhimbsej ushtria e tij.

## 6. Cila nga alternativat ka kallëzues foljor të përbërë?

Koha: 31

A) Cila është gjëja më e rëndësishme në jetë?

B) Babai ka punuar tërë jeten me ndershmëri.

C) Shtëpia që plot dritë.

D) Ai nisi të këndonte shumë bukur.

## 10. Fjala e huaj "abuzoj" ka fjalën gjegjëse shqipe:

Koha: 39

A) nënshtroj;

B) dhunoj;

C) shpërdorj;

D) përçmoj.

Pyetja tjetër

## 8. Dalloni kundrinorin e drejtë:

Koha: 34

A) U çoi bukë miqve.

B) Nxënësit e lavdëruan të gjithë.

C) Të foli nëna?

D) Më erdhi keq për gjyshen.

Pyetja tjetër

Quiz përfundoi 🍌

Ke marrë 8 pikë nga 8

[Kthehu në faqen kryesore](#)

## METODOLOGJIA

Projekti “Mësojmë gjuhën shqipe përmes lojës digjitale” bazohet në parimet e mësimit aktiv, të ndërveprimit dhe të përdorimit të teknologjisë në mënyrë të integruar me programin mësimor të gjuhës shqipe.

## ROLI I NXËNËSIT

Nxënësi është qendra e procesit mësimor dhe ka një rol aktiv dhe shumëdimensional.

**Pjesëmarrës aktiv në lojë:** Zgjedh klasën, fillon lojën dhe përgjigjet pyetjeve me alternativa.

**Vetëvlerësues:** Pas çdo përgjigjeje merr vlerësim të menjëhershëm që i lejon të korrigojë gabimet.

**Mësim aktiv dhe bashkëpunues:** Mund të punojë individualisht ose në grup, duke diskutuar përgjigjet dhe duke ndihmuar njëri-tjetrin.

**Motivim dhe kreativitet:** Nxënësi inkurajohet të angazhohet, të provojë nivele më të vështira dhe të ndiejë arritje përfundimtare (përmes pikëzimit apo shpërblimeve digjitale).

## ROLI I MËSUESIT

Mësuesi ka rol udhëheqës duke siguruar që nxënësit të përfitojnë maksimalisht nga faqja e krijuar me lojërat digjitale.

**Udhëzon përdorimin e platformës:** Shpjegon si zgjidhen klasat dhe temat mësimore.

**Monitoron progresin:** Analizon rezultatet e nxënësve, identifikon dobësitë dhe ofron udhëzime të personalizuara.

**Integron lojën në procesin mësimor:** Përdor lojën si pjesë të mësimit të zakonshëm në klasë, duke e lidhur me temat që po studiohen.

**Vlerëson arritjet:** Përveç pikëzimit automatik, mësuesi mund të japë vlerësim cilësor dhe sugjerime për përmirësim.

**Fton bashkëpunim:** Inkurajon diskutime dhe bashkëpunim mes nxënësve, duke përdorur lojën si bazë për aktivitete të përbashkëta.

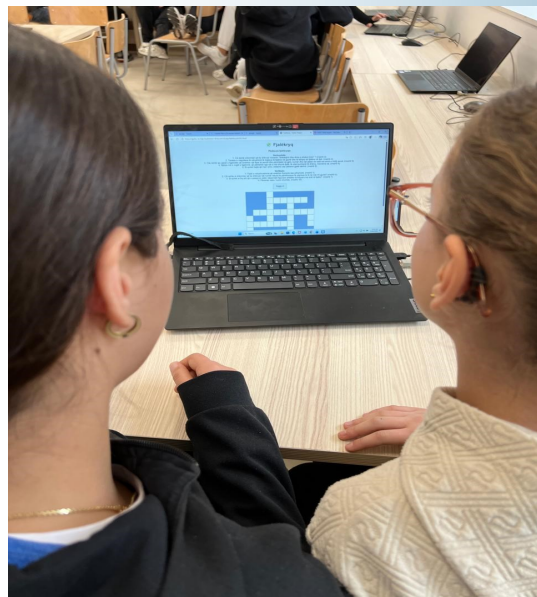
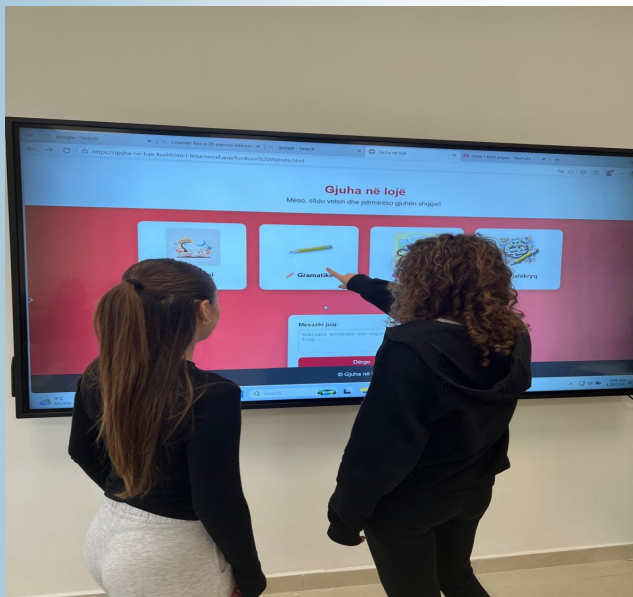
## REZULTATET DHE QËNDRUESHMËRIA

Projekti ka sjellë:

- rritje të angazhimit të nxënësve;
- përmirësim të rezultateve në gjuhën shqipe;
- zhvillim të aftësive digjitale.

### Testimi dhe përmirësimi i lojës

- Loja provohet nga një grup nxënësish për të identifikuar gabimet teknike ose pyetjet e pasakta.
- Ky hap siguron që loja të jetë funksionale dhe e kuptueshme për përdoruesit.



### Burimet kryesore të informacionit

Tekste shkollore të gjuhës shqipe nga klasa VI-IX.

Fjalorë të gjuhës shqipe, fjalorë sinonimikë etj.

Udhëzimet e mësuesit të lëndës së gjuhës shqipe dhe të mësuesit të teknologjisë së informacionit dhe komunikimit.

Platforma për krijimin e produkteve digjitale edukative: [Canva për krijimin e fletëpalosjes](#), [word](#), [PPT](#), [Notepad ++](#), [Visual Studio Code](#).

Faqja e internetit është e qëndrueshme dhe mund të përdoret e përditësohet rregullisht.

**Linku i faqes në internet:** <http://gjuha-ne-loje-kushtrimi-i-lirise.vercel.app/>

**FALËNDERIME**

**Mikail Likaj**

**Dion Zaimaj**

**Rajsa Bejko**

**Eleana Allaraj**

**Amela Seferi**

**Pamela Bodurri**

**Klea Delaillisi**

# Mëso gjuhën shqipe duke u zbavitur!

## Fjalëkryq

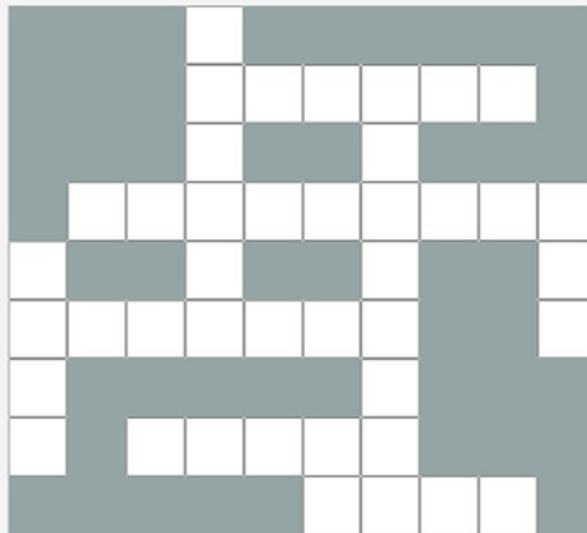
### Fjalët e fjalëkryqit:

#### Horizontale:

1. Cili është shkrimtari që ka shkruar romanin "Shkelqimi dhe rënia e shokut Zylo"? (rreshti 2)
2. Teresia e rregullave të ndryshimit të trajtave të fjaleve në gjuhë dhe të lidhjes së fjaleve në fjali. (rreshti 4)  
Cila është ajo pjesë e ligjëratës që emërtën një tipar të sendit dhe përshatet në gjini, numer dhe një pjesë në rasë me emrin e këtij sendi. (rreshti 6)
4. Njesia më e vogël e ligjerimit, që përbehet nga një a më shumë fjale, të cilat kumtojnë të dhëna, mendime etj. (rreshti 8)
5. Si quhet trajta që merr emri, mbiemri ose përemri gjatë lakimit. (rreshti 9)

#### Vertikale:

1. Fjalë e ndryshueshme që emërtën frymore ose jofrymore. (rreshti 1)
2. Cili është ai shkrimtar që ka shënuar një numër rekord të përkthimeve të veprave të tij në mbi 45 gjuhë? (rreshti 4)
3. Si quhet ai lloj arti që e pasqyron jetën nëpërmjet figurave artistike të krijuara me anë të fjalës?. (rreshti 7)
4. Përemër vetor, numri shumës. (rreshti 10)



Kontrollo

*Janar 2026*